

# Lesson 11

# 网络

## 协议

Protocol

### 是什么

一套规则

限制 发送和接收的顺序

限制 数据的格式

不限制 数据的内容

案例：

```
Client <-> Server
number  ->
        <- number
```

## Request / Response

协议：

客户端 知道 服务器 在哪

客户端 向 服务器 建立连接

客户端 发送数据给 服务器

服务器 返回数据给 客户端

注意：

服务器不会主动给 客户端 发数据！！

案例：

SQL Query

Web Page

## Subscription / Publish / Subpub

服务器会主动给客户端发消息

协议：

客户端 告诉服务器 客户端的位置

服务器 知道 客户端 在哪

服务器 向 客户端 建立连接

服务器 发送数据给 客户端

**案例：**

Notification

## Keep Socket

**协议：**

客户端 知道 服务器 在哪

客户端 向 服务器 建立连接

服务器 和 客户端 来回发来发去

**案例：**

时时在线聊天

在线多人游戏

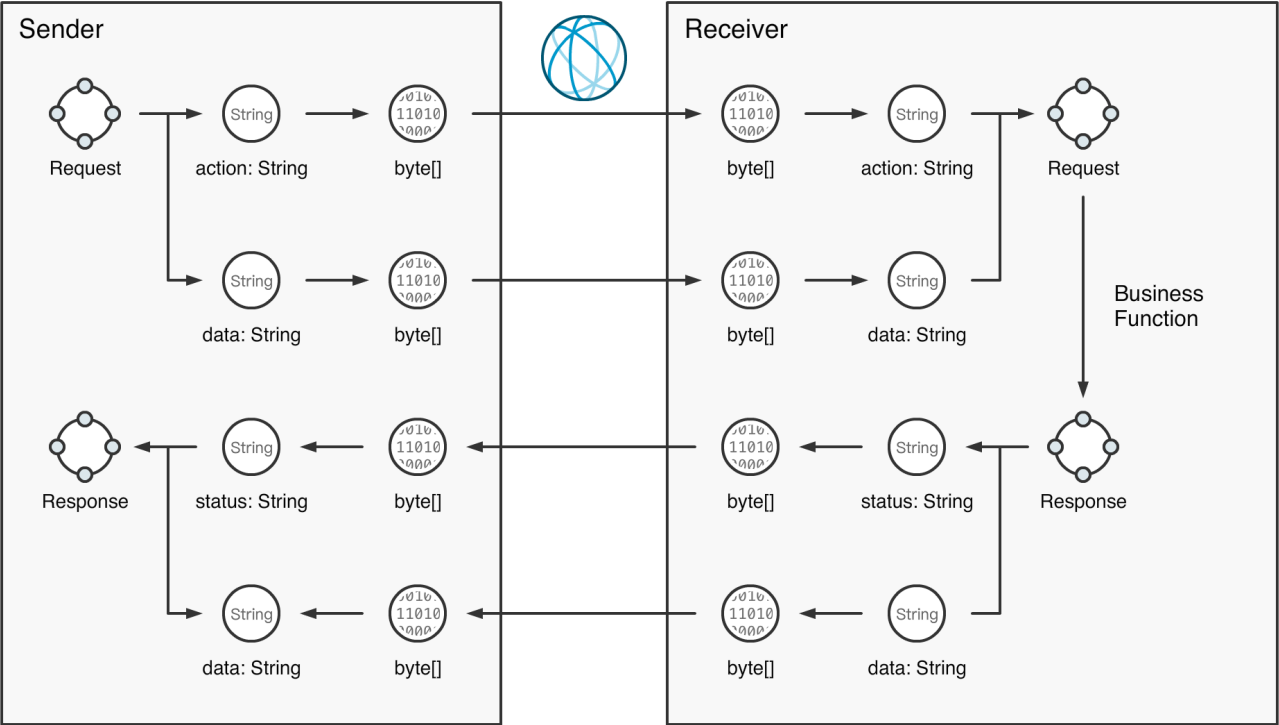
## 一个简单的 Request Response 协议

**简称：**

SRRP （自己拟定的一个名字）

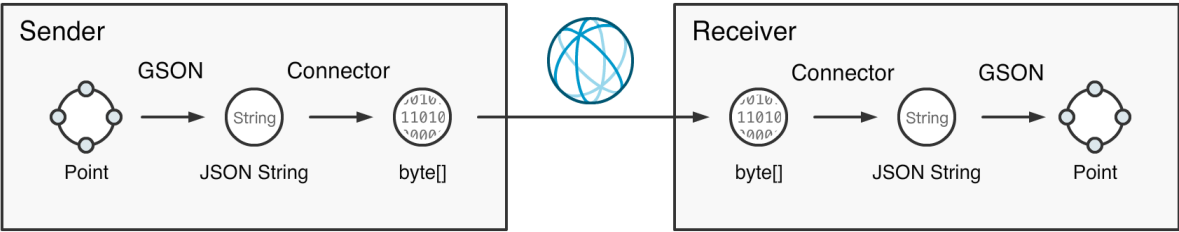
**协议：**

```
Client      <-> Server
action: String  ->
data: String    ->
               <-  status: String
               <-  data: String
```



## 网络数据传输

### 传输复杂的对象



### 基于 SRRP 的 对象传输

### 远程方法调用

相关名词:

Remote Percedure Call